



FEDERACIÓN COLOMBIANA DE AUTOMOVILISMO DEPORTIVO CLUB SALTAMONTES 4X4 CAMPEONATO NACIONAL TODOTERRENO 2024

REGLAMENTO GENERAL

El presente campeonato es un evento avalado por la Federación Colombiana de Automovilismo Deportivo, cuyo Reglamento General está acorde al R.D.N y sus anexos. Todos los participantes (Pilotos, Competidores, Concursantes, Oficiales, preparadores y acompañantes) están obligados a conocer y acatar el presente Reglamento conforme a lo establecido en el artículo No 7 del R.D.N.

Los casos no previstos en el presente Reglamento, o en el Reglamento deportivo Nacional, serán atendidos y resueltos por el Comisario Deportivo.

PREÁMBULO

El **CAMPEONATO NACIONAL TODOTERRENO 2024**, es una competencia de automovilismo deportivo, la cual se disputa entre tripulaciones configuradas hasta por tres (3) pilotos por vehículo, con nacionalidad colombiana o extranjera, que participan de manera voluntaria, debidamente avalados por la Federación Colombiana de Automovilismo Deportivo (FCAD) e inscritos para participar en cada válida del campeonato. Por ser un campeonato de carácter invitacional, el club se reserva el derecho de aceptar o negar las solicitudes de inscripción de cualquier participante tenga o no licencia de la FCAD.

El campeonato es organizado por el **CLUB SALTAMONTES 4 X 4**, bajo la aprobación y supervisión de la (FCAD), con la vinculación de firmas comerciales.

CAPÍTULO 1 DE LA ORGANIZACIÓN Y CONTROL

ARTÍCULO 01 ORGANIZACIÓN

Para el correcto funcionamiento del campeonato, se tendrá la siguiente organización:

COMITÉ EJUCTIVO

Es la máxima autoridad administrativa del campeonato y hace parte del Club SALTAMONTES 4X4.

ARTÍCULO 02 REGLAMENTO

Todos los participantes del área administrativa, deportiva y tripulaciones, deben manifestar que conocen y aceptan los Reglamentos Deportivos Nacionales, el Reglamento General del Campeonato, el Reglamento Técnico del Campeonato y los Reglamentos Particulares para cada válida; así como las normas establecidas por el Club Saltamontes 4X4 para el uso de las pistas, el significado de la señalización y el manejo de banderas.

ARTICULO 03

Para el normal desarrollo de las competencias, se contará con un mínimo de un (1) vehículo de rescate, con dos (2) tripulantes, los cuales tendrán la misión de asistir a los vehículos varados y accidentados, para su auxilio y para permitir el normal desarrollo de la competencia.





Este vehículo debe contar con personal idóneo, manilas o eslingas para remolque y estar equipados con doble transmisión y bajo.

CAPÍTULO 2 DE LAS TRIPULACIONES

ARTÍCULO 01 TRIPULACIONES DEL CAMPEONATO NACIONAL TODOTERRENO

Podrán participar en el campeonato, todos los pilotos (hombres y mujeres) que cumplan con los requisitos exigidos por la F.C.A.D, que soliciten su inscripción a cualquiera de sus válidas y esta sea aceptada por el CLUB SALTAMONTES 4X4. Así mismo, los inscritos deberán cumplir lo establecido en el presente reglamento.

Durante la competencia, la tripulación del vehículo estará conformada por cualquiera de los tres (3) pilotos inscritos en cada vehículo, los cuales podrán hacer las veces de piloto y copiloto indistintamente (Cada vehículo podrá tener una o máximo dos plazas, según lo decida su tripulación. Vehículos con más de dos plazas solo podrán ser tripulados hasta por un piloto y un copiloto). Por el hecho de inscribirse, manifiestan que conocen el presente Reglamento General del Campeonato y los Reglamentos Particulares para cada evento. En reunión obligatoria de pilotos es necesaria la asistencia de al menos un miembro de la tripulación que va a participar en la respectiva válida y reportará a la FCAD la conformación de la misma.

Cada vehículo podrá contar con un spotter, el cual comunicará al piloto las instrucciones pertinentes como estrategia de carrera y cualquier instrucción que se dé desde la dirección de competencia. El Spotter deberá ubicarse en los sitios designados por la dirección de competencia para tal fin.

Cada equipo contará con un número de máximo (5) personas, las cuales incluyen tripulantes, delegado y mecánico. En caso de tener un número superior, o personal distinto al estipulado, los equipos deberán pedir autorización, de lo contrario, el comisario de pits, el director de carrera o el comisario deportivo, podrán exigir su retiro de los pits.

Delegado: Cada equipo debe tener un delegado ante las autoridades del campeonato; diferente a los miembros de la tripulación. El delegado será la única persona autorizada de cada equipo para presentar cualquier tipo de reclamación ante la autoridad deportiva.

ARTÍCULO 02

REUNIÓN DE PILOTOS

Las tripulaciones, deberán, con carácter obligatorio, asistir a las reuniones de pilotos, estipuladas en el Reglamento Particular.

PARÁGRAFO 1

Las tripulaciones que no contesten al llamado de la lista en dichas reuniones, serán sancionadas impidiendo su salida a clasificación.

ARTÍCULO 03 MEDIDAS DE SEGURIDAD

Los vehículos que participen en el **CAMPEONATO NACIONAL TODOTERRENO 2024**, deberán cumplir con todas las medidas de seguridad establecidas en el Anexo C del R.D.N, con todas las características establecidas en el presente reglamento y en el reglamento técnico del campeonato.





Por su parte, los tripulantes deberán portar guantes, cuellera, casco de seguridad que cumpla con las normas mínimas internacionales (ver artículo 102 y 103 del RDN). Overol homologado para automovilismo, de una sola pieza, manga larga.

El nombre del piloto, la bandera de su nacionalidad y el grupo sanguíneo deberán estar anotados en las puertas del vehículo en material adhesivo visible.

Si algún vehículo carece de vidrio panorámico, se exigirá a la tripulación el uso de casco con visera frontal o el uso de mono gafas, garantizando la protección de los ojos.

Las personas que se encuentran en la pista o en la zona de pits, deberán portar las credenciales o manillas respectivas, so pena de ser retiradas del área y ubicadas en las tribunas del escenario deportivo.

Es obligatoria la implementación de los siguientes elementos de seguridad:

- Para para la categoría Camper Cross, Libre y Old School:
 - Roll bar de mínimo 6 puntos
 - Sillas de Cubo
 - Cinturón de seguridad de 4 o 5 puntos
 - Switch master interior y exterior
 - Extintor
 - Malla de seguridad en la puerta del piloto y copiloto si lo hubiere.

- Para la categoría UTV's (T3):
 - Roll bar de mínimo 6 puntos
 - Sillas originales
 - Cinturón de seguridad de 4 o 5 puntos
 - Extintor
 - Malla de seguridad en la puerta del piloto y copiloto si lo hubiere.

- Para para la categoría autos de calle:
 - Cinturón de seguridad de 3 puntos
 - Extintor

ARTÍCULO 04 LICENCIAS

Los pilotos inscritos en el **CAMPEONATO NACIONAL TODOTERRENO 2023**, deberán tener licencia de piloto, esta, de acuerdo a su categoría y según lo establecido por la FEDERACIÓN COLOMBIANA DE AUTOMOVILISMO DEPORTIVO (FCAD) para el año 2024.

CAPÍTULO 3 DE LAS CATEGORÍAS Y REVISIÓN TÉCNICA

ARTÍCULO 1 CATEGORÍAS Y VEHÍCULOS ELEGIBLES

Para este tipo de competencia son elegibles todos aquellos vehículos que cumplan con las condiciones técnicas especificadas en el presente reglamento y en el reglamento técnico del campeonato:





CATEGORIAS Y VEHÍCULOS ELEGIBLES

CATEGORIA CAMPER CROSS: Se establece una única categoría de camperos y camionetas 4X4 y 4x2 de competencia, integrando los vehículos de serie y prototipos cobijados por el reglamento técnico del campeonato. En esta categoría no se permite ningún tipo de sobrealimentación (turbo o supercargador), aunque esta provenga de origen.

CATEGORIA LIBRE: Se establece una categoría donde aplica cualquier vehículo tipo automóvil, campero o camioneta de serie, preparado para competencia. Aplican vehículos ya sean aspirados o sobrealimentados, de tracción 4X4 o 4x2. Para esta categoría, no hay restricciones en su cilindraje o modificaciones (siempre y cuando se conserven las dimensiones del vehículo de serie). Los vehículos deben contar con todas las medidas de seguridad obligatorias para esta categoría, establecidas en el presente reglamento.

Esta categoría se podrá dividir en dos o más sub-categorías, en el caso de contar con 5 o más vehículos en cada subdivisión.

Las sub-categorías básicas de la categoría libre, se describen a continuación.

- Vehículos con cilindraje menor o igual a 2,000 c.c.
- Vehículos con cilindraje mayor a 2,000 c.c.

Nota: En caso de subdividir la categoría, los vehículos sobrealimentados, tendrán un factor multiplicador a su cilindraje de 1.7.

CATEGORIA OLD SCHOOL: Categoría conformada por automóviles de producción en serie, fabricados hasta el año 1990. Deberán contar con las especificaciones técnicas y de seguridad mínimas, establecidas en el presente reglamento.

La estructura del vehículo debe ser la original, permitiéndose el aligeramiento del peso retirando y modificando piezas de la carrocería, pero conservando su apariencia exterior. En caso de no contar con piezas originales como el capot, las puertas y la tapa del baúl, estas deberán ser reemplazadas por piezas en lámina metálica, fibra o policarbonato, que permitan mantener la apariencia original del vehículo.

El motor debe ser el original, permitiéndose su cambio únicamente por motores que no sean multi-valvulares (entiéndase por multi-valvulares, más de una válvula de admisión y/o escape por cilindro) y estos no pueden ser provenientes de un modelo más reciente al aceptado para los vehículos de la categoría.

La caja de cambios debe ser la original, permitiéndose su cambio únicamente por cajas stock de vehículos que apliquen dentro de la categoría, es decir que provengan de vehículos con fecha de fabricación hasta 1990. No se permiten relaciones modificadas.

No se admiten sistemas de inyección electrónica.

No se permite ningún tipo de pieza mecánica que sea fabricada para competencia (En el motor, caja, diferencial y suspensión).

No se permiten sistemas LSD, bloqueos de diferencial ni controles de tracción.





No se permite ningún tipo de sobre-alimentación, aunque este sistema provenga de origen.

Esta categoría se podrá dividir en dos o más sub-categorías, en el caso de contar con 5 o más vehículos en cada subdivisión.

Las sub-categorías de la categoría Old School, se describen a continuación.

- Vehículos con tracción trasera.
- Vehículos con tracción delantera.

Cualquier modificación en el vehículo deberá estar conforme a la tabla de modificaciones contenida en el reglamento técnico.

Nota:

Cualquier modificación en el motor o suspensión debe realizarse a partir de piezas fabricadas para vehículos de modelos que apliquen dentro de la categoría.

Cualquier modificación de la mecánica interna del motor será permitida solo si esta parte de la pieza original del vehículo (Esto, si la modificación está permitida en el cuadro de modificaciones del reglamento técnico).

Tabla de modificaciones categoría OLD SCHOOL

MODIFICACIONES PERMITIDAS	MOTOR			
	cilindraje \leq 1400 c.c	1400 c.c.< cilindraje \leq 1600 c.c.	1600 c.c.< cilindraje \leq 2000 c.c.	2000 c.c.< cilindraje
Aligeramiento de peso en carrocería	SI	SI	SI	SI
Escape (header)	SI	SI	SI	NO
Carburador (único)	SI	SI	SI	NO
Suspensión	SI	SI	NO	NO
Culata	SI	SI	NO	NO
3/4 del motor	SI	NO	NO	NO
Eje de levas	SI	NO	NO	NO
Múltiple de admisión	SI	NO	NO	NO
Caja de cambios y diferencial	NO	NO	NO	NO

Nota: Todos los componentes de los vehículos, tengan modificaciones o no, deben ajustarse a la edad establecida para la categoría. Es decir, deben provenir de vehículos con 30 años o más. Ninguna pieza mecánica puede fabricada para competencia.

CATEGORIA AUTOS DE CALLE (Categoría promocional no federada): Categoría única, conformada por automóviles, camperos y/o camionetas, de producción en serie, de tracción delantera, trasera o integral, de aspiración natural (no se permite ningún tipo de sobrealimentación, aunque esta provenga de origen). Vehículos que no tengan modificaciones en motor, carrocería y/o suspensión, que cumplan las especificaciones del presente reglamento.

Esta categoría se podrá dividir en dos o más sub-categorías, en el caso de contar con 5 o más vehículos en cada subdivisión.

CATEGORÍA UTV's o T3: Vehículos utilitarios todo terreno de serie, de 2 o cuatro plazas con los aditamentos de seguridad obligatorios como roll bar y cinturones de 4 puntos mínimo. (Marcas permitidas: Canam, Polaris, ArticCat, Textron, etc). Vehículos que están acordes a la norma establecida en las condiciones generales del presente reglamento y cumplen con el reglamento





técnico del campeonato. Estos deben cumplir con las normas Técnicas y de Seguridad estipuladas en el Reglamento Deportivo Nacional. Esta categoría se podrá dividir en dos o más sub-categorías, en el caso de contar con 5 o más vehículos en cada subdivisión.

ARTÍCULO 2

REVISIÓN TÉCNICA

La revisión técnica se llevará a cabo en el día, lugar y hora señalada por los Reglamentos Particulares.

ARTÍCULO 3

TIEMPO DE REVISIÓN

La revisión técnica ordinaria se hará dentro del tiempo estipulado en el Reglamento Particular, en caso contrario, se hará una revisión técnica extraordinaria, con un cargo adicional; la cual también estará relacionada en el Reglamento Particular.

CAPÍTULO 4 DE LAS PRÁCTICAS Y LA COMPETENCIA

ARTÍCULO 1 PRÁCTICAS

Las prácticas para el **CAMPEONATO NACIONAL TODOTERRENO 2024**, se llevarán a cabo en la pista Laguna Seca, en los horarios estipulados en el Reglamento Particular de cada válida.

Si un participante necesita prácticas adicionales, podrá informar a los organizadores, con el fin de establecer el día y hora adecuados.

Previo al inicio de las series de clasificación, se dará una vuelta de reconocimiento al circuito normal y una vuelta al circuito joker, en este orden. Este reconocimiento será encabezado por un vehículo de apoyo de la organización. Si un competidor no está en condiciones de salir al reconocimiento, deberá informarlo antes del inicio de este.

ARTÍCULO 2

LA COMPETENCIA

Las válidas que conforman el **CAMPEONATO NACIONAL TODOTERRENO 2024**, se desarrollarán de la siguiente manera:

SESION DE CLASIFICACION

Para todas las categorías:

Habrá una serie de clasificación en donde a cada vehículo de cada categoría se le tomará el tiempo de dos (2) vueltas rápidas consecutivas, una de ellas por el circuito normal y la otra por el circuito joker, registrando la suma del tiempo de las dos vueltas como el tiempo de clasificación de cada vehículo (el sistema de cronometraje podrá reportar la suma de las dos vueltas o el promedio obtenido en las dos vueltas, lo cual resulta compatible matemáticamente).





Los vehículos saldrán a clasificar uno por uno desde la zona de pits, dando una fracción de vuelta de acomodación hasta pasar por la línea de meta, desde donde inicia el cronometraje de las dos vueltas rápidas.

La salida a clasificación se realiza por categorías, siendo el orden de la salida de cada categoría obtenido por sorteo en la reunión de pilotos.

La sesión de clasificación tendrá largada en movimiento, con las características establecidas en el reglamento particular de cada válida.

Si un competidor no está en condiciones de salir a la clasificación, deberá informar a la dirección de competencia antes del inicio de esta.

Penalidades:

- El participante que no tome la vuelta jocker o la tome en más de una oportunidad, tendrá el tiempo de clasificación del último de la categoría más 5 segundos.

-El participante que cometa faltas en las zonas de habilidad, tendrá una penalidad de 5 segundos por cada falta cometida, **sumados a su tiempo total de clasificación**. Se tomará como falta, el saltarse, desplazar o derribar un cono de la zona de habilidad.

Notas a las clasificaciones para todas las categorías:

- Al mejor tiempo de clasificación de cada categoría, se le asignará 1 punto, que cuenta para el puntaje de la válida y puntaje al campeonato.

- A los vehículos que no terminen la ronda de clasificación o no se presenten a clasificar por cualquier motivo, se le asignará el tiempo de clasificación del último en la categoría + 5 segundos.

PRIMERA RONDA O HIT 1

Para la categoría CAMPER CROSS:

En la primera ronda o Hit 1 de la categoría de **CAMPER CROSS**, salen todos los vehículos inscritos. El orden de largada se da acorde al tiempo de clasificación de los vehículos, organizándolos del más rápido al más lento. El piloto del vehículo ganador de la pole position, escoge el carril de la pista (carril interno o externo) desde donde realizará su largada y a partir de la cual se organiza el resto de la grilla.

En esta primera ronda, los competidores, darán seis (6) vueltas, cinco de ellas por el circuito normal y una por el circuito jocker.

La salida a pista en el Hit 1, se realizará con largada detenida. La grilla se organiza de acuerdo al anexo 1. Se registrará el tiempo de cada vehículo para el Hit 1, el cual corresponderá al tiempo total de las 6 vueltas (el sistema de cronometraje podrá reportar la suma de las seis vueltas o el promedio obtenido en las seis vueltas, lo cual resulta compatible matemáticamente). Este tiempo, si bien no se utiliza para asignar la puntuación del Hit, será empleado en caso de aplicar alguna penalización en tiempo.

Puntuación de la primera ronda o Hit 1 para la categoría Camper Cross:

La puntuación de cada vehículo, obtenida en la primera ronda o Hit 1, dependerá de la posición obtenida en esta, asignando los puntos correspondientes, según se explica a continuación:





- 1er Puesto: 10 Puntos
- 2do Puesto: 9 puntos
- 3er Puesto: 8 Puntos
- 4to Puesto: 7 Puntos
- 5to Puesto: 6 Puntos
- 6to Puesto: 5 Puntos
- 7mo Puesto: 4 Puntos
- 8vo Puesto: 3 Puntos
- 9no Puesto: 2 Puntos
- 10mo Puesto y siguientes: 1 Punto

Para las categorías Libre, Old School, Autos de Calle y UTV:

Con los tiempos de clasificación, se genera una lista, ordenando los tiempos del más rápido al más lento, en cada categoría. La primera ronda o Hit 1, se realiza formando grupos, a partir de la lista de clasificación de cada categoría, de la siguiente manera:

Listado y grupos conformados para la grilla del Hit 1

Clasificado #1 }
Clasificado #2 } Grupo 1
Clasificado #3 }
Clasificado #4 }

Clasificado #5 }
Clasificado #6 } Grupo 2
Clasificado #7 }
Clasificado #8 }

Clasificado #9 }
Clasificado #10 } Grupo 3
Clasificado #11 }
Clasificado #12 }

Clasificado #13 }
Clasificado #14 } Grupo 4
Clasificado #15 }
Clasificado #16 }

Clasificado #17 }
Clasificado #18 } Grupo 5
Clasificado #19 }
Clasificado #20 }

Las salidas a pista en la primera ronda o Hit 1, se dan por grupos (primero el grupo #1, segundo el grupo #2 y así sucesivamente, hasta que la totalidad de los grupos conformados salgan a pista).

Cada grupo estará conformado por un máximo de 4 vehículos. En esta primera ronda o Hit 1, cada grupo dará cuatro (4) vueltas, tres de ellas por el circuito normal y una por el circuito jocker, registrando el tiempo total de las cuatro vueltas, como el tiempo de la primera ronda o Hit 1 de cada vehículo (el sistema de cronometraje podrá reportar la suma de las cuatro (4) vueltas o el promedio obtenido en las cuatro vueltas, lo cual resulta compatible matemáticamente). Este tiempo, si bien no se utiliza para asignar la puntuación del Hit, será empleado para organizar la grilla de la siguiente ronda y también será empleado en caso de aplicar alguna penalización en tiempo y aplicarla al puntaje.





En el caso en el que el último grupo, quede con un solo vehículo según la lista para el HIT 1, este vehículo pasará al grupo anterior, el cual quedará conformado por cinco vehículos, evitando así una largada de un solo vehículo.

Las salidas a pista en el Hit 1, se realizarán con largada detenida. La grilla se organiza de acuerdo al anexo 1. El piloto del vehículo con mejor tiempo de clasificación en cada grupo, escoge el carril de la pista (carril interno o externo) desde donde realizará su largada y a partir de la cual se organiza el resto de la grilla.

Al terminar la primera ronda, se genera una lista, ordenando los tiempos del más rápido al más lento, en cada categoría. Con esta lista, se asignarán nuevos grupos para la segunda serie o Hit 2.

Puntuación de la primera ronda para las categorías Libre, Old School Destroyer y Autos de Calle:

La puntuación de cada vehículo, en cada grupo, obtenida en la primera ronda o Hit 1, dependerá de la posición obtenida en esta salida a pista, asignando los puntos correspondientes, según se explica a continuación:

Puntuación para el Hit 1	
Grupo 1	Puesto 1= 20 puntos Puesto 2= 19 puntos Puesto 3= 18 puntos Puesto 4= 17 puntos
Grupo 2	Puesto 1= 16 puntos Puesto 2= 15 puntos Puesto 3= 14 puntos Puesto 4= 13 puntos
Grupo 3	Puesto 1= 12 puntos Puesto 2= 11 puntos Puesto 3= 10 puntos Puesto 4= 9 puntos
Grupo 4	Puesto 1= 8 puntos Puesto 2= 7 puntos Puesto 3= 6 puntos Puesto 4= 5 puntos
Grupo 5	Puesto 1= 4 puntos Puesto 2= 3 puntos Puesto 3= 2 puntos Puesto 4= 1 puntos

En el caso en el que se haya conformado un último grupo con 5 vehículos (Esto se da cuando un grupo haya quedado con un solo participante, y el grupo anterior aumente de 4 a 5 cupos, evitando así largadas de un solo vehículo), la puntuación para el último vehículo de dicho grupo, será el correspondiente al primer puesto del siguiente grupo, según el esquema de puntuación mostrado.





En el caso en el que se presenten participaciones de mas de 20 vehículos en alguna categoría, lo grupos posteriores al grupo # 5, no tendrán puntos. Su salida a pista se dará para obtener el tiempo de la ronda 1 o Hit 1 de cada vehículo, con la que se organizaran los grupos para la siguiente ronda o Hit.

Penalidades para todas las categorías:

- El participante que no tome la vuelta jocker o la tome en más de una oportunidad, para el Hit 1 tendrá el tiempo del último del grupo más 5 segundos. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo. En el caso en el que dos o más vehículos cometan este error, la puntuación y posición en la lista de tiempos del Hit, se desempatará con base en el tiempo de clasificación.

-El participante que cometa faltas en las zonas de penalidad, tendrá una sanción de 5 segundos por cada falta cometida, **sumados a su tiempo total de la primera ronda o Hit 1**. Se tomará como falta, el saltarse, desplazar o derribar un cono o poste de la zona de penalidad. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo.

-Las largadas en falso y las conductas antideportivas, podrán sancionarse con tiempo, afectando la puntuación obtenida del vehículo penalizado. La penalidad mínima para estas faltas es de 5 segundos al tiempo de ronda 1 o Hit 1. La decisión de aplicar esta penalidad está a cargo del personal directivo de la Federación Colombiana de Automovilismo Deportivo.

Notas para la primera ronda de todas las categorías:

-A los vehículos que no terminen la primera ronda o Hit 1, se les asignará el tiempo del último del grupo +15 segundos. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo.

-Los vehículos que no se presenten a la largada de la primera ronda o Hit 1 por cualquier motivo, no tendrán puntos en esta ronda. Si el vehículo que no se presenta, quiere reanudar la competencia en la siguiente Ronda o Hit, entrará al final de la lista generada para la grilla de la siguiente ronda o Hit.

-No se permiten largadas desde la zona de pits.

-Si un competidor no está en condiciones de salir a la competencia, deberá informar antes del inicio de la ronda no.1 o Hit 1. Su posición no será reemplazada, dejando su casilla vacía en la largada.

SEGUNDA RONDA O HIT 2

Para la categoría CAMPER CROSS:

En la segunda ronda de la categoría de **CAMPER CROSS**, salen todos los vehículos inscritos. El orden de largada se da acorde a las posiciones obtenidas en la primera ronda o hit 1. El piloto del vehículo ganador en la primera ronda, escoge el carril de la pista (carril interno o externo) desde donde realizará su largada y a partir de la cual se organiza el resto de la grilla.

En esta segunda ronda o Hit 2, los competidores, darán seis (6) vueltas, cinco de ellas por el circuito normal y una por el circuito jocker.

La salida a pista en la segunda ronda o Hit 2, se realizará con largada detenida. La grilla se organiza de acuerdo al anexo 1. Se registrará el tiempo de cada vehículo para el Hit 2, el cual corresponderá al tiempo total de las 6 vueltas (el sistema de cronometraje podrá reportar la suma de las seis vueltas o el promedio obtenido en las seis vueltas, lo cual resulta compatible matemáticamente). Este tiempo, si bien no se utiliza para asignar la puntuación del Hit, será empleado en caso de aplicar alguna penalización en tiempo.





Puntuación de la segunda ronda o Hit 2 para la categoría Camper Cross:

La puntuación de cada vehículo, obtenida en la segunda ronda o Hit 2, dependerá de la posición obtenida en esta, asignando los puntos correspondientes, según se explica a continuación:

- 1er Puesto: 10 Puntos
- 2do Puesto: 9 puntos
- 3er Puesto: 8 Puntos
- 4to Puesto: 7 Puntos
- 5to Puesto: 6 Puntos
- 6to Puesto: 5 Puntos
- 7mo Puesto: 4 Puntos
- 8vo Puesto: 3 Puntos
- 9no Puesto: 2 Puntos
- 10mo Puesto y siguientes: 1 Punto

Para las categorías Libre, Old School, Autos de Calle y UTV:

Con los tiempos de la primera ronda o Hit 1, se genera una lista, ordenando los tiempos del más rápido al más lento, en cada categoría. La segunda ronda o Hit 2, se realiza formando grupos, a partir de la lista de cada categoría, de la siguiente manera:

Listado y grupos conformados para la grilla del Hit 2

Tiempo #1 Hit 1
Tiempo #2 Hit 1
Tiempo #3 Hit 1
Tiempo #4 Hit 1

Grupo 1

Tiempo #5 Hit 1
Tiempo #6 Hit 1
Tiempo #7 Hit 1
Tiempo #8 Hit 1

Grupo 2

Tiempo #9 Hit 1
Tiempo #10 Hit 1
Tiempo #11 Hit 1
Tiempo #12 Hit 1

Grupo 3

Tiempo #13 Hit 1
Tiempo #14 Hit 1
Tiempo #15 Hit 1
Tiempo #16 Hit 1

Grupo 4

Tiempo #17 Hit 1
Tiempo #18 Hit 1
Tiempo #19 Hit 1
Tiempo #20 Hit 1

Grupo 5

Las salidas a pista en la segunda ronda o Hit 2, se dan por grupos (primero el grupo #1, segundo el grupo #2 y así sucesivamente, hasta que la totalidad de los grupos conformados salgan a pista).





Cada grupo estará conformado por un máximo de 4 vehículos. En esta segunda ronda o Hit 2, cada grupo dará cuatro (4) vueltas, tres de ellas por el circuito normal y una por el circuito joker, registrando el tiempo total de las cuatro vueltas, como el tiempo de la segunda ronda o Hit 2 de cada vehículo (el sistema de cronometraje podrá reportar la suma de las cuatro (4) vueltas o el promedio obtenido en las cuatro vueltas, lo cual resulta compatible matemáticamente). Este tiempo, si bien no se utiliza para asignar la puntuación del Hit, será empleado para organizar la grilla de la siguiente ronda y también será empleado en caso de aplicar alguna penalización en tiempo y aplicarla al puntaje.

En el caso en el que el último grupo, quede con un solo vehículo según la lista para el HIT 2, este vehículo pasará al grupo anterior, el cual quedará conformado por cinco vehículos, evitando así una largada de un solo vehículo.

Las salidas a pista en el Hit 2, se realizarán con largada detenida. La grilla se organiza de acuerdo al anexo 1. El piloto del vehículo con mejor tiempo en el Hit 1 en cada grupo, escoge el carril de la pista (carril interno o externo) desde donde realizará su largada y a partir de la cual se organiza el resto de la grilla.

Al terminar la segunda ronda, se genera una lista, ordenando los tiempos del más rápido al más lento, en cada categoría. Con esta lista, se asignarán nuevos grupos para la tercera serie o Hit 3.

Puntuación de la segunda ronda para las categorías Libre, Old School, Autos de Calle y UTV:

La puntuación de cada vehículo, en cada grupo, obtenida en la segunda ronda o Hit 2, dependerá de la posición obtenida en esta salida a pista, asignando los puntos correspondientes, según se explica a continuación:

Puntuación para el Hit 2

Grupo 1	Puesto 1= 20 puntos Puesto 2= 19 puntos Puesto 3= 18 puntos Puesto 4= 17 puntos
Grupo 2	Puesto 1= 16 puntos Puesto 2= 15 puntos Puesto 3= 14 puntos Puesto 4= 13 puntos
Grupo 3	Puesto 1= 12 puntos Puesto 2= 11 puntos Puesto 3= 10 puntos Puesto 4= 9 puntos
Grupo 4	Puesto 1= 8 puntos Puesto 2= 7 puntos Puesto 3= 6 puntos Puesto 4= 5 puntos
Grupo 5	Puesto 1= 4 puntos Puesto 2= 3 puntos Puesto 3= 2 puntos Puesto 4= 1 puntos





En el caso en el que se haya conformado un último grupo con 5 vehículos (Esto se da cuando un grupo haya quedado con un solo participante, y el grupo anterior aumente de 4 a 5 cupos, evitando así largadas de un solo vehículo), la puntuación para el último vehículo de dicho grupo, será el correspondiente al primer puesto del siguiente grupo, según el esquema de puntuación mostrado.

En el caso en el que se presenten participaciones de más de 20 vehículos en alguna categoría, lo grupos posteriores al grupo # 5, no tendrán puntos. Su salida a pista se dará para obtener el tiempo de la ronda 2 o Hit 2 de cada vehículo, con la que se organizaran los grupos para la siguiente ronda o Hit.

Penalidades para todas las categorías:

- El participante que no tome la vuelta joker o la tome en más de una oportunidad, para el Hit 2 tendrá el tiempo del último del grupo más 5 segundos. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo. En el caso en el que dos o más vehículos cometan este error, la puntuación y posición en la lista de tiempos del Hit, se desempatará con base en el tiempo de clasificación.

-El participante que cometa faltas en las zonas de penalidad, tendrá una sanción de 5 segundos por cada falta cometida, **sumados a su tiempo total de la segunda ronda o Hit 2**. Se tomará como falta, el saltarse, desplazar o derribar un cono o poste de la zona de penalidad. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo.

-Las largadas en falso y las conductas antideportivas, podrán sancionarse con tiempo, afectando la puntuación obtenida del vehículo penalizado. La penalidad mínima para estas faltas es de 5 segundos al tiempo de ronda 2 o Hit 2. La decisión de aplicar esta penalidad está a cargo del personal directivo de la Federación Colombiana de Automovilismo Deportivo.

Notas para la segunda ronda de todas las categorías:

-A los vehículos que no terminen la segunda ronda o Hit 2, se les asignará el tiempo del último del grupo + 15 segundos. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo.

-Los vehículos que no se presenten a la largada de la segunda ronda o Hit 2 por cualquier motivo, no tendrán puntos en esta ronda. Si el vehículo que no se presenta, quiere reanudar la competencia en la siguiente Ronda o Hit, entrará al final de la lista generada para la grilla de la siguiente ronda o Hit.

-No se permiten largadas desde la zona de pits.

-Si un competidor no está en condiciones de salir a la competencia, deberá informar antes del inicio de la ronda no.2 o Hit 2. Su posición no será reemplazada, dejando su casilla vacía en la largada.

TERCERA RONDA O HIT 3

Para la categoría CAMPER CROSS:

En la tercera ronda de la categoría de **CAMPER CROSS**, salen todos los vehículos inscritos. El orden de largada se da acorde a las posiciones obtenidas en la segunda ronda o hit 2. El piloto del vehículo ganador en la segunda ronda, escoge el carril de la pista (carril interno o externo) desde donde realizará su largada y a partir de la cual se organiza el resto de la grilla.

En esta tercera ronda o Hit 3, los competidores, darán seis (6) vueltas, cinco de ellas por el circuito normal y una por el circuito joker.





La salida a pista en la tercera ronda o Hit 3, se realizará con largada detenida. La grilla se organiza de acuerdo al anexo 1. Se registrará el tiempo de cada vehículo para el Hit 3, el cual corresponderá al tiempo total de las 6 vueltas (el sistema de cronometraje podrá reportar la suma de las seis vueltas o el promedio obtenido en las seis vueltas, lo cual resulta compatible matemáticamente). Este tiempo, si bien no se utiliza para asignar la puntuación del Hit, será empleado en caso de aplicar alguna penalización en tiempo.

Puntuación de la tercera ronda o Hit 3 para la categoría Camper Cross:

La puntuación de cada vehículo, obtenida en la tercera ronda o Hit 3, dependerá de la posición obtenida en esta, asignando los puntos correspondientes, según se explica a continuación:

- 1er Puesto: 10 Puntos
- 2do Puesto: 9 puntos
- 3er Puesto: 8 Puntos
- 4to Puesto: 7 Puntos
- 5to Puesto: 6 Puntos
- 6to Puesto: 5 Puntos
- 7mo Puesto: 4 Puntos
- 8vo Puesto: 3 Puntos
- 9no Puesto: 2 Puntos
- 10mo Puesto y siguientes: 1 Punto

Para las categorías Libre, Old School, Autos de Calle y UTV:

Con los tiempos de la segunda ronda o Hit 2, se genera una lista, ordenando los tiempos del más rápido al más lento, en cada categoría. La tercera ronda o Hit 3, se realiza formando grupos, a partir de la lista de cada categoría, de la siguiente manera:

Listado y grupos conformados para la grilla del Hit 3

Tiempo #1 Hit 2 }
Tiempo #2 Hit 2 } Grupo 1
Tiempo #3 Hit 2 }
Tiempo #4 Hit 2 }

Tiempo #5 Hit 2 }
Tiempo #6 Hit 2 } Grupo 2
Tiempo #7 Hit 2 }
Tiempo #8 Hit 2 }

Tiempo #9 Hit 2 }
Tiempo #10 Hit 2 } Grupo 3
Tiempo #11 Hit 2 }
Tiempo #12 Hit 2 }

Tiempo #13 Hit 2 }
Tiempo #14 Hit 2 } Grupo 4
Tiempo #15 Hit 2 }
Tiempo #16 Hit 2 }

Tiempo #17 Hit 2 }
Tiempo #18 Hit 2 } Grupo 5
Tiempo #19 Hit 2 }
Tiempo #20 Hit 2 }





Las salidas a pista en la tercera ronda o Hit 3, se dan por grupos (primero el grupo #1, segundo el grupo #2 y así sucesivamente, hasta que la totalidad de los grupos conformados salgan a pista).

Cada grupo estará conformado por un máximo de 4 vehículos. En esta tercera ronda o Hit 3, cada grupo dará cuatro (4) vueltas, tres de ellas por el circuito normal y una por el circuito jocker, registrando el tiempo total de las cuatro vueltas, como el tiempo de la tercera ronda o Hit 3 de cada vehículo (el sistema de cronometraje podrá reportar la suma de las cuatro (4) vueltas o el promedio obtenido en las cuatro vueltas, lo cual resulta compatible matemáticamente). Este tiempo, si bien no se utiliza para asignar la puntuación del Hit, será empleado en caso de aplicar alguna penalización en tiempo y aplicarla al puntaje.

En el caso en el que el último grupo, quede con un solo vehículo según la lista para el HIT 3, este vehículo pasará al grupo anterior, el cual quedará conformado por cinco vehículos, evitando así una largada de un solo vehículo.

Las salidas a pista en el Hit 3, se realizarán con largada detenida. La grilla se organiza de acuerdo al anexo 1. El piloto del vehículo con mejor tiempo en el Hit 2 en cada grupo, escoge el carril de la pista (carril interno o externo) desde donde realizará su largada y a partir de la cual se organiza el resto de la grilla.

Al terminar la tercera ronda, se genera una lista de cada categoría, con el puntaje acumulado de cada vehículo, teniendo en cuenta la clasificación, el Hit 1, el Hit 2 y el Hit 3. Con esta lista, se asignará el grupo para la final de cada categoría, el cual estará conformado por los ocho (8) vehículos con mayor puntaje acumulado.

Puntuación de la tercera ronda para las categorías Libre, Old School, Autos de Calle y UTV:

La puntuación de cada vehículo, en cada grupo, obtenida en la tercera ronda o Hit 3, dependerá de la posición obtenida en esta salida a pista, asignando los puntos correspondientes, según se explica a continuación:

Puntuación para el Hit 3	
Grupo 1	Puesto 1= 20 puntos Puesto 2= 19 puntos Puesto 3= 18 puntos Puesto 4= 17 puntos
Grupo 2	Puesto 1= 16 puntos Puesto 2= 15 puntos Puesto 3= 14 puntos Puesto 4= 13 puntos
Grupo 3	Puesto 1= 12 puntos Puesto 2= 11 puntos Puesto 3= 10 puntos Puesto 4= 9 puntos
Grupo 4	Puesto 1= 8 puntos Puesto 2= 7 puntos Puesto 3= 6 puntos Puesto 4= 5 puntos





Grupo 5	Puesto 1=	4 puntos
	Puesto 2=	3 puntos
	Puesto 3=	2 puntos
	Puesto 4=	1 puntos

En el caso en el que se haya conformado un último grupo con 5 vehículos (Esto se da cuando un grupo haya quedado con un solo participante, y el grupo anterior aumente de 4 a 5 cupos, evitando así largadas de un solo vehículo), la puntuación para el último vehículo de dicho grupo, será el correspondiente al primer puesto del siguiente grupo, según el esquema de puntuación mostrado.

En el caso en el que se presenten participaciones de más de 20 vehículos en alguna categoría, los grupos posteriores al grupo # 5, no tendrán puntos. Su salida a pista se dará para obtener el tiempo de la ronda 3 o Hit 3 de cada vehículo.

Penalidades para todas las categorías:

- El participante que no tome la vuelta joker o la tome en más de una oportunidad, para el Hit 3 tendrá el tiempo del último del grupo más 5 segundos. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo. En el caso en el que dos o más vehículos cometan este error, la puntuación y posición en la lista de tiempos del Hit, se desempatará con base en el tiempo de clasificación.

-El participante que cometa faltas en las zonas de penalidad, tendrá una sanción de 5 segundos por cada falta cometida, **sumados a su tiempo total de la tercera ronda o Hit 3**. Se tomará como falta, el saltarse, desplazar o derribar un cono o poste de la zona de penalidad. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo.

-Las largadas en falso y las conductas antideportivas, podrán sancionarse con tiempo, afectando la puntuación obtenida del vehículo penalizado. La penalidad mínima para estas faltas es de 5 segundos al tiempo de ronda 3 o Hit 3. La decisión de aplicar esta penalidad está a cargo del personal directivo de la Federación Colombiana de Automovilismo Deportivo.

Notas para la tercera ronda de todas las categorías:

-A los vehículos que no terminen la tercera ronda o Hit 3, se les asignará el tiempo del último del grupo + 15 segundos. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo.

-Los vehículos que no se presenten a la largada de la tercera ronda o Hit 3 por cualquier motivo, no tendrán puntos en esta ronda. El vehículo podrá reanudar su participación en la final sin ningún inconveniente (**Categoría Camper Cross**) y si su puntaje está dentro de los 8 vehículos mejor clasificados (**Categorías Libre, Old School, Autos de Calle y UTV**),

-No se permiten largadas desde la zona de pits.

-Si un competidor no está en condiciones de salir a la competencia, deberá informar antes del inicio de la ronda no.3 o Hit 3. Su posición no será reemplazada, dejando su casilla vacía en la largada.

FINAL

Para la categoría CAMPER CROSS:





En la ronda final de la categoría de **CAMPER CROSS**, salen todos los vehículos inscritos. El orden de largada se da acorde a las posiciones obtenidas en la tercera ronda o hit 3. El piloto del vehículo ganador en la tercera ronda, escoge el carril de la pista (carril interno o externo) desde donde realizará su largada y a partir de la cual se organiza el resto de la grilla.

En esta ronda final, los competidores, darán siete (7) vueltas, cinco de ellas por el circuito normal y dos de ellas por el circuito jocker.

La salida a pista en la ronda final, se realizará con largada detenida. La grilla se organiza de acuerdo al anexo 1. Se registrará el tiempo de cada vehículo para la ronda final, el cual corresponderá al tiempo total de las 7 vueltas (el sistema de cronometraje podrá reportar la suma de las siete vueltas o el promedio obtenido en las seis vueltas, lo cual resulta compatible matemáticamente). Este tiempo, si bien no se utiliza para asignar la puntuación de la ronda final, será empleado en caso de aplicar alguna penalización en tiempo.

Puntuación de la ronda final para la categoría Camper Cross:

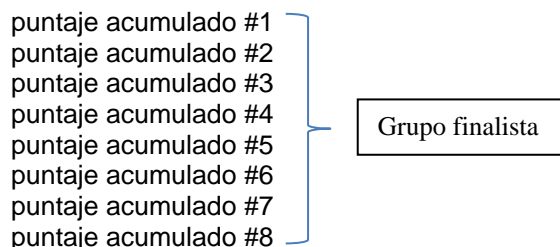
La puntuación de cada vehículo, obtenida en la ronda final, dependerá de la posición obtenida en esta, asignando los puntos correspondientes, según se explica a continuación:

- 1er Puesto: 10 Puntos
- 2do Puesto: 9 puntos
- 3er Puesto: 8 Puntos
- 4to Puesto: 7 Puntos
- 5to Puesto: 6 Puntos
- 6to Puesto: 5 Puntos
- 7mo Puesto: 4 Puntos
- 8vo Puesto: 3 Puntos
- 9no Puesto: 2 Puntos
- 10mo Puesto y siguientes: 1 Punto

Para las categorías Libre, Old School, Autos de Calle y UTV:

A la final de cada categoría llegarán los ocho (8) vehículos con mayor puntaje acumulado al terminar la tercera ronda o Hit 3 (teniendo en cuenta la clasificación, el Hit 1, el Hit 2 y el Hit 3). La grilla se formará de acuerdo al Anexo 1, formando un único grupo con los vehículos con mejor puntaje, de la siguiente manera:

Listado y grupo conformado para la grilla de la final



En la final de cada categoría se darán siete (7) vueltas, cinco de ellas por el circuito normal y dos por el circuito jocker, registrando el tiempo total de las siete vueltas, como el tiempo de la ronda final de cada vehículo (el sistema de cronometraje podrá reportar la suma de las siete (7) vueltas o el promedio obtenido en las siete (7) vueltas, lo cual resulta compatible matemáticamente). Este tiempo, si bien no se utiliza para





asignar la puntuación de la final, será empleado en caso de aplicar alguna penalización en tiempo y aplicarla al puntaje.

Las salidas a pista en la final, se realizarán con largada detenida. La grilla se organiza de acuerdo al anexo 1., en el orden del listado del grupo finalista mostrado anteriormente. En cada categoría, el piloto del vehículo con mayor puntaje acumulado hasta el Hit 3, escoge el carril de la pista (carril interno o externo) desde donde realizará su largada y a partir de la cual se organiza el resto de la grilla.

Puntuación de la final para las categorías Libre, Old School Destroyer, Autos de Calle y UTV:

La puntuación de cada vehículo, obtenida en la final, dependerá de la posición obtenida en esta última salida a pista, asignando los puntos correspondientes, según se explica a continuación:

Puntuación para la final

Grupo finalista	Puesto 1=	40 puntos
	Puesto 2=	35 puntos
	Puesto 3=	30 puntos
	Puesto 4=	25 puntos
	Puesto 5=	20 puntos
	Puesto 6=	15 puntos
	Puesto 7=	10 puntos
	Puesto 8=	5 puntos

Penalidades para todas las categorías:

- El participante que no tome las dos (2) vueltas jocker o las tome en más de dos (2) oportunidades en la final, tendrá el tiempo del último del grupo finalista más 5 segundos. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo. En el caso en el que dos o más vehículos cometan este error, la posición y la puntuación en la final, se desempatará con base en el tiempo de clasificación.

-El participante que cometa faltas en las zonas de penalidad, tendrá una sanción de 5 segundos por cada falta cometida, **sumados a su tiempo total de la final**. Se tomará como falta, el saltarse, desplazar o derribar un cono o poste de la zona de penalidad. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo.

-Las largadas en falso y las conductas antideportivas, podrán sancionarse con tiempo, afectando la puntuación obtenida del vehículo penalizado. La penalidad mínima para estas faltas es de 5 segundos al tiempo de la final. La decisión de aplicar esta penalidad está a cargo del personal directivo de la Federación Colombiana de Automovilismo Deportivo.

Notas para la final de todas las categorías:

-A los vehículos que no terminen la final, se les asignará el tiempo del último del grupo + 5 segundos. La puntuación será asignada según el puesto obtenido en esta salida a pista, al aplicar la penalidad de tiempo.

-Los vehículos que no se presenten a la largada de la final por cualquier motivo, no tendrán puntos en esta ronda.

-No se permiten largadas desde la zona de pits.





-Si un competidor no está en condiciones de salir a la competencia, deberá informar antes del inicio de la final. Su posición no será reemplazada, dejando su casilla vacía en la largada.

PUNTUACIÓN DE LA VÁLIDA Y PREMIACIÓN

La tabla de posiciones de la válida se obtendrá con el acumulado de puntos de cada vehículo durante la competencia.

El vehículo de cada categoría que haya conseguido la pole position obtendrá un punto que se verá reflejado en el puntaje final de la válida y también en el acumulado del campeonato.

Al final de la competencia se premiará la vuelta rápida de cada categoría con un punto al vehículo que la haya conseguido. El punto se verá reflejado en el puntaje final de la válida y en el acumulado del campeonato.

Se llamará a podio a las tripulaciones de los tres vehículos con mayor puntaje acumulado en la válida.

PUNTUACIÓN DEL CAMPEONATO

Todos los puntos acumulados por cada vehículo participante en cada válida, sumarán para la premiación del campeonato Nacional Todoterreno 2024.

Al final del campeonato, se llamará a podio a las tripulaciones de los tres vehículos con mayor puntaje acumulado en cada categoría, teniendo en cuenta las seis válidas que componen el Campeonato Nacional Todoterreno 2024.

INTERRUPCIONES DE CARRERA:

La carrera se puede interrumpir en cualquiera de sus rondas o Hits, en el momento en el que la dirección de competencia lo determine conveniente, por ejemplo, en el caso de presentarse algún incidente en competencia que requiera la asistencia inmediata del vehículo o de los vehículos involucrados, más aún, en el caso en el que alguna tripulación o cualquier persona asistente a la competencia requiera soporte inmediato. Así mismo, la competencia podrá detenerse por alguna condición en la pista, que ponga en riesgo a algún participante o asistente, o afecte el desarrollo normal de la competencia. En estos casos, la salida a pista se reiniciará desde la largada, tan pronto se solucione la situación que dio origen a la interrupción de la competencia. Los vehículos que lo requieran, podrán entrar a pits mientras se da solución al incidente presentado, con previa autorización de los comisarios de pista.

INTERPRETACIÓN DE BANDERAS:

En el desarrollo del campeonato, las banderas empleadas por los comisarios en pista, tendrán la interpretación establecida en el reglamento deportivo nacional (RDN). Sin embargo, se aclara lo siguiente en cuanto a la bandera azul y la bandera a cuadros enrollada, primando lo aquí establecido, en relación a cualquier otra interpretación que pueda darse:

Bandera azul: Será agitada a aquel vehículo que esté próximo a ser adelantado, siempre y cuando esté perdiendo vuelta en relación al vehículo que va a sobre-pasarlo. En este caso, el vehículo que está siendo adelantado, deberá ceder el espacio, saliendo de la línea de carrera, permitiendo el adelantamiento, sin incidir en el desarrollo de la carrera del vehículo que lo adelanta. En caso de no obedecer la bandera, el vehículo podrá ser sancionado a criterio de la dirección de competencia, según sea la obstrucción realizada.

Bandera a cuadros enrollada: Será agitada cuando falte una vuelta para culminar la competencia. En caso de no agitarse por cualquier motivo, cualquier error en la estrategia de competencia será responsabilidad del equipo que lo comete. El conteo de las vueltas es responsabilidad del piloto y su spotter.





VARIOS DE LA COMPETENCIA:

En el caso en el que se presenten empates en puntos en la válida, el desempate se realizará dando prioridad al piloto con mejor resultado en la ronda de clasificación.

En el caso en el que se presenten empates en puntos en el campeonato, el desempate se realizará dando prioridad al piloto con mayor número de primeros lugares, después segundos, después terceros y así sucesivamente (posiciones obtenidas en las válidas). Si el empate persiste, se desempatará con el número de poles o mejores posiciones en las clasificaciones de las válidas que conforman el campeonato.

Para la conformación de las grillas de partida de todas las salidas a pista, los vehículos deben presentarse por sus propios medios y en óptimas condiciones mecánicas.

Si un vehículo no puede tomar su lugar en alguna grilla de partida (ya sea por temas mecánicos o de otra índole), el vehículo **no** será sustituido por el siguiente en la lista, conservándose su espacio vacío en la grilla. Ningún vehículo puede tomar partida desde la zona de los pits.

Antes del reconocimiento de pista y en el tiempo entre cada uno de los hits, se considera pista cerrada en todo momento, el vehículo que no acate esta restricción será descalificado de la competencia.

CAPÍTULO 5 DEL EVENTO

ARTÍCULO 1 CALENDARIO

El calendario para el CAMPEONATO NACIONAL TODOTERRENO 2024, se presenta a continuación:

VÁLIDA	FECHA
I	Junio 9 – Playa Hawaii, Ibagué
II	Agosto 11 - Laguna Seca, Chía
III	Septiembre 22 – Laguna Seca -Chía
IV	Octubre 27 – Laguna Seca - Chía
V	Diciembre 1 – Playa Hawaii, Ibagué

ARTÍCULO 2

ASISTENCIA MECÁNICA Y RESCATE

Ningún vehículo podrá recibir asistencia mecánica de terceros; así conformen su equipo de asistencia, en sitio diferente a la zona de servicio de pits. El piloto y/o copiloto no podrán bajarse del vehículo durante el desarrollo de la competencia por su seguridad (salvo necesidad en caso de emergencia por fuego, humo o en un volcamiento). Esta falta se sanciona con desclasificación.

Sólo podrán prestar ayuda los vehículos de rescate. En caso de materializarse alguna ayuda por parte del vehículo de servicio, el vehículo auxiliado deberá trasladarse a la zona de servicio de pits. Por ser carreras cortas, no se harán neutralizaciones para dar asistencia a algún vehículo. La asistencia se dará con previa detención de la carrera por parte de las autoridades de la competencia o una vez se termine la salida a pista en la que esta se requiere.





ARTÍCULO 3 LOS PITS ó BOX

El área de servicio en pits se divide en dos (2) zonas:

- 1. DE CIRCULACIÓN.** Para el ingreso y salida de los vehículos participantes, esta zona deberá ser demarcada previamente por los organizadores del evento.
- 2. DE SERVICIO.** Donde deberán estar los vehículos de asistencia técnica y los de competencia. Zona en donde se realizan trabajos mecánicos y donde se lleva la espera para las salidas a pista.

PARÁGRAFO

Los vehículos deberán circular por la zona demarcada, en el mismo sentido de la carrera, e ingresar por la entrada establecida. Es permitido reversar el vehículo por sus propios medios o empujarlo en el área de servicio. En casos especiales, como la clasificación, el Comisario Deportivo podrá autorizar la circulación en sentido contrario al de la competencia, con la debida precaución y con el fin de agilizar el procedimiento.

En la zona de pits, está totalmente prohibido fumar, consumir cualquier tipo de bebida embriagante o sustancias psicotrópicas en todo momento de la competencia. La violación a esta norma será penalizada acorde con el Código Disciplinario del RDN

CAPÍTULO 6

DE LOS PATROCINADORES, PUBLICIDAD, IDENTIFICACIÓN DEL VEHÍCULO

ARTÍCULO 1 PATROCINADOR

El **CAMPEONATO NACIONAL TODO TERRENO 2024**, podrá ser patrocinado por firmas comerciales.

PATROCINADORES SECUNDARIOS

Tanto el evento como cada participante, podrá tener patrocinadores secundarios. La organización del Campeonato se reserva para la publicidad de los patrocinadores, los siguientes espacios en los vehículos.

PARTE SUPERIOR DEL PARABRISAS O PARTE SUPERIOR DE LA VISERA.

CAPITULO 7 PROTESTAS, DEMANDAS Y APELACIONES ^[SEP]

ARTICULO 28 RECLAMACIONES

Se aceptan reclamaciones conforme a lo establecido en el R.D.N y el Código Disciplinario artículos No 19, 20, 21, 23, 24, 25, 26. ^[SEP]

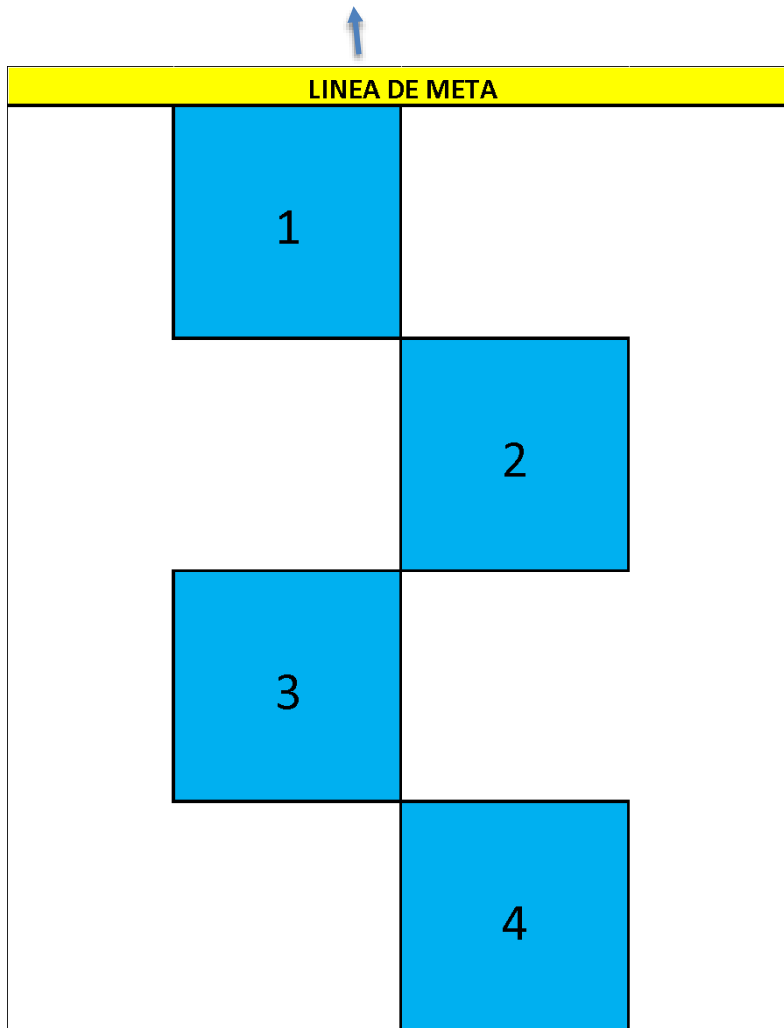
Reclamaciones Deportivas.....\$ 350.000.00
Reclamaciones por concepto mecánico.....\$ 1 SMLMV. ^[SEP]

Por ningún motivo se aceptan reclamaciones verbales. ^[SEP]





ANEXO 1: GRILLAS DE SALIDA PARA TODAS LAS SALIDAS A PISTA QUE CONFORMAN LAS VÁLIDAS (PARA TODAS LAS CATEGORIAS).



TEXTO FINAL:

Cualquier caso no previsto en el presente Reglamento General, será resuelto por la Federación Colombiana de Automovilismo Deportivo, en única instancia. La Federación Colombiana de Automovilismo Deportivo se reserva la facultad de modificar total o parcialmente el presente Reglamento General y/o adicionar disposiciones reglamentarias cuando a su juicio las circunstancias así lo requieran.

